BATTLE STORM TM
TM AND (C) 1991 YONEZAWA/S'pal
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN
BY BULLET-PROOF SOFTWARE.

COVER DESIGN : SOUL BEE

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

PARTY ROOM 21
株式会社ヨネザワ パーティールーム21事業部
〒111 東京都台東区浅草橋3-16-6 ☎03-3865-0021（ソフト係）
電話受付時間 月～金（土・日・祝日除く）10:00～17:00時

任天堂 ファミリーコンピュータ

取扱説明書

YZW-9Y

# BATTLE STORM TM

バトルストーム
REAL TIME WAR SIMULATION

PARTY ROOM 21

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびは、パーティールーム21のファミリーコンピュータ用ゲームカセット「バトルストーム」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



★ も ★ く ★ じ ★


●これがバトルストームだ！……3
●バトルストーム ストーリー……5
●ゲームスタート……9
●コントローラの使い方……15
●戦闘画面の見方……17
●指令ウィンドウの見方……18
●さあ攻撃開始だ！……19
●キャラクター紹介……25
●ステージ紹介……27
●地形紹介……29
●兵器紹介……31
●兵器データ……41

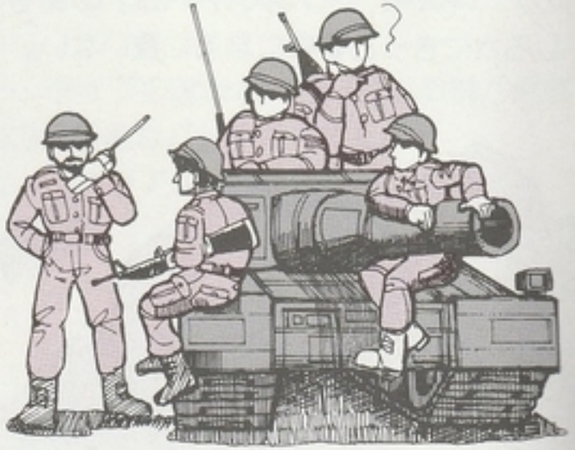
# これがバトルストームだ！

- 一度に最高6種類もの兵器を操作して戦闘を繰り広げる、本格的なリアルタイム・ウォー・シミュレーションだ。
- 刻々と変化する戦闘シーン。兵器一つ一つに自分で指令を与えて戦う緊迫感がシビれる。
- 兵器の数や軍資金を自由に設定できるから、タイプの違ったいろいろな戦闘が展開できるぞ。「対戦プレイ」では、知力VS知力の壮絶なバトルが可能だ。
- 飛行機やミサイルの動き、効果音などがとってもリアル。

最初は操作にとまどうかもしれない。でも操作方法を覚えてしまえばこっちのもの！　キミも「バトルストーム」のおもしろさにきっと夢中になるに違いない。

# バトルストーム ストーリー

西暦25ＸＸ年、長らく平和の続いた地球では人口が大幅に増加し、大規模な“スペースコロニー移住計画”が進んでいた。地球連邦という統一国家をもったこの時代。人々の豊かな生活と争いのない社会は、いつまでも続くかのように思われた。ところが地球からいちばん遠いスペースコロニーで暴動が発生！一部の住民がゲリラ化し、独立を求めてきた。





長い間、地球を離れ、法律によって母なる星に帰れない住民たちの不満が、一気に爆発したらしい。
地球連邦本部は、話し合いをしようと使者を送ったが焼け石に水だった。すでに暴徒と化した独立軍は、コロニー内に基地を建設して立てこもり、地球に一定の土地を要求してきたのである。連邦本部は遂に独立軍の武力制圧を決定した。

500年ほど前、条約によって新兵器の開発および生産が中止されており、防衛用のバリアを除いて近代的な兵器はない。また、コロニー内での局地戦となるため、強力な兵器の使用もムリだ。
そこで連邦本部は軍部で名高い局地戦のスペシャリスト５人を呼び寄せた。しかし、そのなかの一人が現われない。情報では独立軍に加わったという。

昔は同じ部隊で訓練し、数々の戦歴をあげた５人。だが、仲間とはいえこの暴挙を許すわけにはいかない。
４人は「バトルストーム作戦」の指令官に任命され、独立軍のコロニーへと向かう。さっそく基地を建設し、独立軍に対抗するが、相手は強敵だ。かつての仲間がなぜ独立軍に加わったのかを知るためにも、4人は壮絶な戦いを開始するが…。

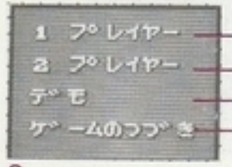
# ゲームスタート

デモ画面が現れたら、スタートボタンを押そう。つづいて、
①メニュー　②プレイヤー　③おかね　④レベル　⑤せんじょう　⑥じんち
を決める。選択にはコントローラ Ⅰ の✚ボタン、決定にはAボタンを使う。

ただし①のメニューで「2プレイヤー」を選んだときは、2プレイヤー側は、コントローラ Ⅱ を使って②〜④の決定を行う。

## ① メニュー 対戦モードを選ぶ（✚ボタンの上下で選び、Aボタンで決定）

「バトルストーム」は、次の4つのやり方でゲームを楽しむことができる。




1人用。コンピュータとの対戦。
2人用。プレイヤー同士の対戦。
コンピュータ同士の戦いを観戦する。
ゲームを途中から再開できる。

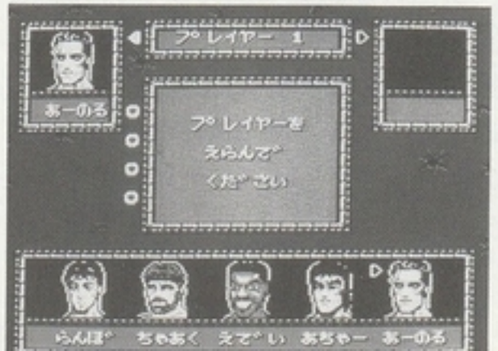


《ゲームを続けるには》

メニューで「ゲームのつづき」を選び、ステージクリア時に出てくるパスワードを入れると、ゲームの続きができる。✚ボタンの左右でケタを選び、上下で文字を変更、Aボタンで決定だ。パスワードが正しくないと、スタートできないぞ。もし間違えて、「ゲームのつづき」を選んだときは、ファミコン本体のリセットボタンを押して、最初からやり直そう。

## ② プレイヤー キャラクターを選ぶ
（✚ボタンの左右で選びAボタンで決定）

個性あふれる5人の中から、好きなキャラクターを選ぼう。
⇨くわしくは、25、26ページのキャラクター紹介を参考にしよう。

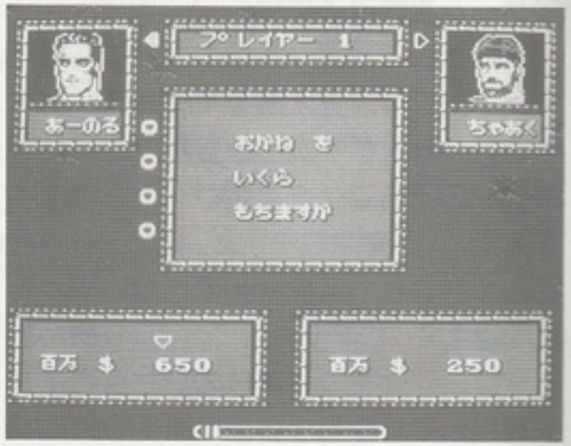


## ③ おかね 軍資金の変更

(✚ボタンの左右でケタを選択、上下で変更、Aボタンで決定)

最初に設定されている軍資金の額を変更することができる。1プレイヤーのときは、自分の軍資金を決めたのち、コンピュータ側の軍資金も決めよう。最高額は999百万ドル、最低額は100百万ドルだ。

最初は250百万ドルに設定してあるので、通常のプレイを楽しむときは、この設定のままAボタンを押そう。



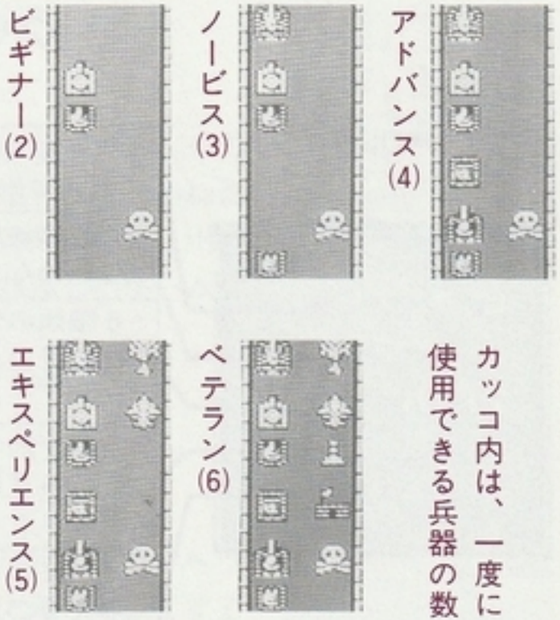



## ④ レベル レベルを選ぶ

(✚ボタンの上下で選びAボタンで決定)

操作できる兵器の数と種類を決定する。ビギナーは2種類2台、以下レベルが上がるごとに兵器が2種類ずつ、一度に使用できる兵器は1つずつ増えていくぞ。

1プレイヤーのときは、コンピュータ側のレベルも決めよう。通常のゲームを楽しむときは、自分と同じレベルを選ぶといい。コンピュータに勝てないとき、その反対にコンピュータに楽勝できるようになったら、このレベル設定でハンディをつけるのも一つの手だ。




カッコ内は、一度に使用できる兵器の数

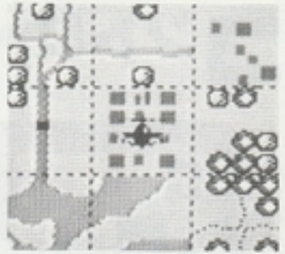
《5つのレベルタイプ》

| | |
|---|---|
| ビギナー | 初心者向け。使える兵器は2台まで、種類もX-RAYとバッド・ランドだけ。じっくり作戦が立てられる。 |
| ノービス | 4種類の戦車で戦う。強力なビックレックスと、パワーはないが足の速いバッドランドの戦いが見もの。 |
| アドバンス | 6種類の地上兵器の戦い。追撃式のジャッカルや射程の長いメタル・マルスも参加して、シミュレーションゲームらしいカケヒキが展開する。 |
| エキスペリエンス | 空軍が加わり、まったく異なったゲームを体験できる。ヘリは地上兵器を、ジェットはヘリを、ノバはジェットを攻撃できるぞ。 |
| ベテラン | ミサイルとバリアがプラスされ、消耗戦に。命令を与えるのが忙しく、実戦を見ていられないほど。鍵を握るのは、軍資金の残りだ。 |



## ⑤ せんじょう ステージを決める

(✚ボタンの左右で選び、Aボタンで決定)



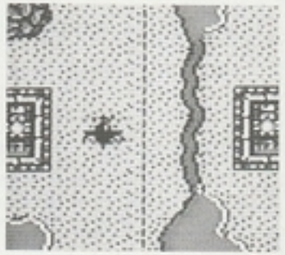
戦場は全部で9つ。ゲームスタート時は1プレイヤー側に、その後はステージの勝利者に次のステージを選ぶ権利が与えられる。

戦場の中には、山、川、町などいろいろな地形がある。川に入ると進行スピードが遅くなるなど、それぞれ違ったゲーム展開になるぞ。

⇨27、28ページのステージの紹介を参考にして選ぼう。

## ⑥ じんち 陣地を決める

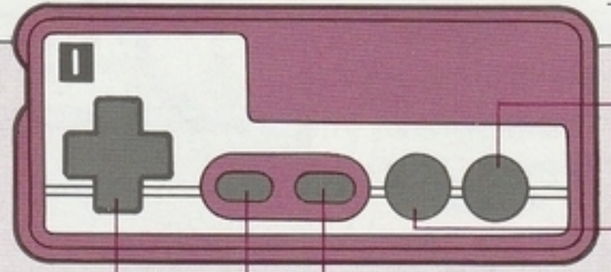
(✚ボタンの左右で選び、Aボタンで決定)



陣地を画面右側にするか、左側にするかを決定しよう。ヘリコプターのあるほうが自分の陣地になる。2人用でプレイするときは、常にコントローラⅠが左側、Ⅱが右側になる。

# コントローラの使い方

コントローラⅡには、STARTボタンSELECTボタンはない。他のボタンはコントローラⅠと同じだ。




**Aボタン**
メニュー、選択した兵器の決定。

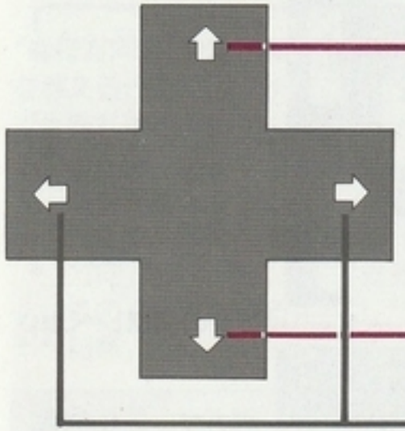
**Bボタン**
選んだ兵器をキャンセルする。メニューの設定はキャンセルできない。

**STARTボタン**
メニューの起動、ゲーム途中の一時停止（ポーズ）のON/OFFに使う。

**SELECTボタン**　使用しない。

**✚ボタン**　メニュー、兵器、移動、攻撃の選択に使用。





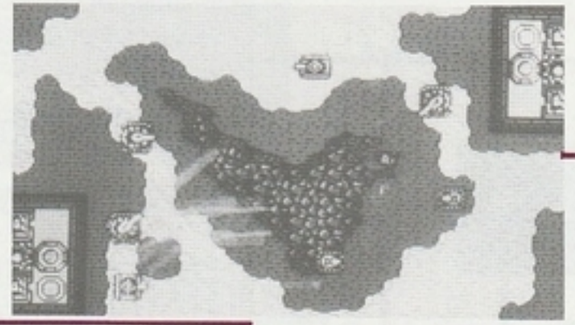
**・ゲームスタート時**
メニュー、軍資金の額、レベルを選択する。

**・戦闘中**
兵器の進行位置、攻撃目標、生産を指示する。また、兵器の選択、バリア・自爆のON/OFFを行う。

**・ゲームスタート時**
プレイヤー、軍資金のケタ、せんじょう、じんちの選択。

**・戦闘中**
兵器の生産場所や命令を下す兵器の指定、進行位置の指定。

# 戦闘画面の見方



プレイフィールド
実際の戦闘は、この部分で展開される。

左のプレイヤーの軍資金

基地の損傷レベル

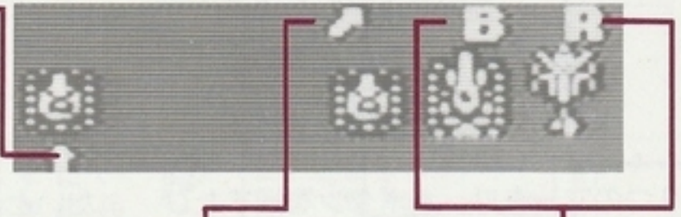
指令ウィンドウ
兵器の選択や命令は、このウィンドウで行う。

右のプレイヤーの軍資金



# 指令ウィンドウの見方

戦闘に勝つためには、ウィンドウの中の記号や数字の動きを見逃さず、すばやく指令することが大切だ。




「進行方向」「攻撃目標」などの命令を与えるときには、まずこのマークで兵器を選ぶ。新たに「兵器を生産」するときは、あいている場所にこのマークを移動しよう。

✣ このマークのある兵器は、「進行方向」を決めることができる。

⊕ このマークのある兵器は、「攻撃目標」を決めることができる。

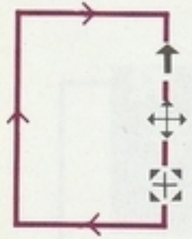
兵器の左上に進行方向を示す矢印が現れる。全部で8方向。

攻撃目標を示す。数字は敵の兵器番号、Bは敵基地。Rを選ぶと航空兵器は自分の基地に戻る。

| 兵器番号 | 兵器にはウィンドウの左から順番に、1、2、3、4、5、6と番号がついている。 |
|---|---|

# さぁ攻撃開始だ！

戦闘は、次の手順に従って進めていく。



①兵器の選択または生産

②進行方向を決める

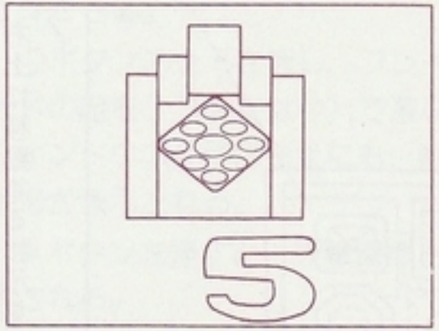
③攻撃目標を決める

3つのマークは、Aボタンを押すたびに循環(じゅんかん)して出てくる。ただし、ミサイルは①と②、バリアと自爆装置は①と「ON」で実行するだけだ。

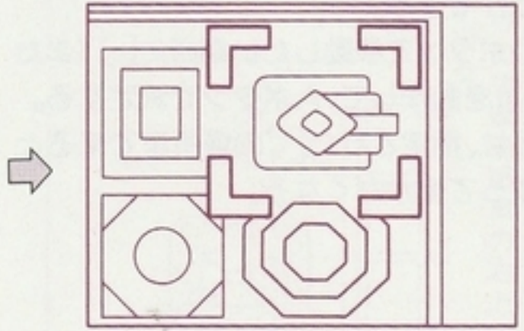
すでに進行している兵器の進路を変えたいときは、↑マークで兵器を選択してからAボタンを1回押し、✢のマークを出して指令を与えよう。攻撃目標を変えたいときは、Aボタンを2回押して✠マークを出してから指令しよう。

# ↑ 兵器を生産する

✢ボタンの左右で指令ウィンドウの中の、兵器を生産したい位置に↑を移動し、Aボタンを押す。次に、✢ボタンの上下で生産する兵器を選び、Aボタンで決定。



◀生産したい兵器をウインドウ上に出してAボタンを押すと…



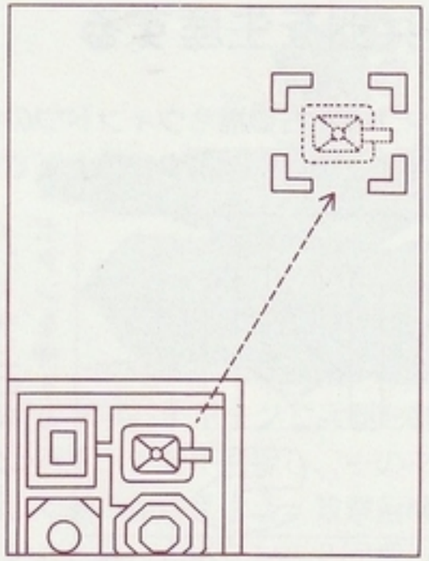
◀自分の基地内に現れる。

⇨兵器には、攻撃するものやバリア、自爆装置などがある。くわしくは、31ページからの兵器紹介を参考にしよう。

## 進行方行を決める

指令ウィンドウの兵器の下に、✥マークが出ているとき、移動場所を指定することができる。

✥ボタンで移動したい場所に[ ]（または┼）を動かして、Aボタンで決定する。兵器は、指定された[ ]の場所まで来ると止まって動かなくなる。



◀[ ]マークで、右上に移動する指示を与えたところだ！

**こんなこともできるぞ！**

攻撃したい兵器を直進させずに、遠回りをして違う角度から攻撃したりもできる。攻撃がうまくいくかいかないか、すべてはキミの指令しだいだ。がんばってくれ。

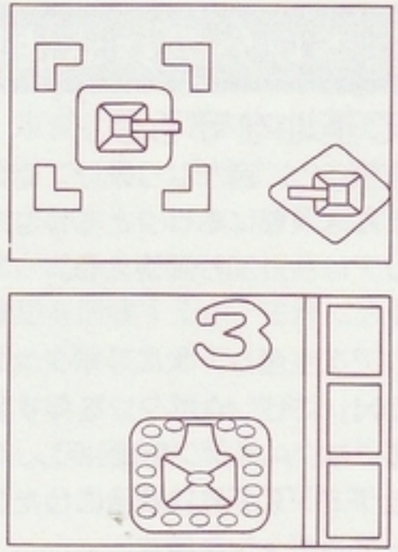


## 攻撃目標を決める

指令ウィンドウ内の兵器の下に、✥マークがあるときに、攻撃目標を定めることができる。

✥ボタンの上下を押し、プレイフィールドの敵を[ ]（または┼）で選ぶ。指令ウィンドウの兵器の右上にも、敵の兵器番号が表示される。

Aボタンを押すと、攻撃目標として設定される。




◀[ ]で攻撃する敵の戦車を選ぶと（上の図）…ウィンドウの攻撃側戦車の右上に敵戦車の番号が出る。

なお、「バトルストーム」では、味方の砲弾、ミサイルからはいっさい被害を受けることはないので、敵の近くに味方がいても、ためらうことなく攻撃しよう。

## 攻撃兵器以外の兵器使用法

### バリアで基地を守ろう！

バリアを張ると、音がなり続け、自分の基地はどんな攻撃にもビクともしなくなる。バリアは合計30秒間使える。

まずバリアを生産し、次に✚ボタンの上下で「ON」にし、Aボタンを押す。

解除するには、Aボタンを1回押し、✚ボタンの上下で「OFF」表示にしたのち、もう一度Aボタンを押す。
残り時間がある場合、再び「ON」にすればバリアは作動する。

### 自爆装置は最後の手段

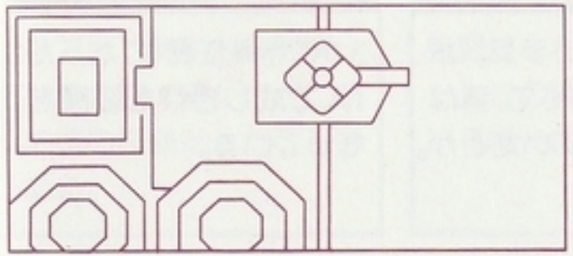
自爆装置は、いったんセットすると解除できない。絶体絶命、兵器もおかねもない、というときだけ使おう。

自爆装置を「生産」して、次に✚ボタンの上下で「ON」の表示にして、Aボタンを押す。

## 注意！兵器が現れない

こんな場合は、兵器を生産することができないぞ。あわてずに、よく見てみよう。

●すでに兵器があるところに、↑を移動している。
●軍資金(ぐんしきん)が足りない。
●基地の一部が破壊されている。
●基地内に、味方の兵器がある。



## おかねを増やすには…

軍資金(ぐんしきん)は、兵器を生産するとどんどん減ってくる。「もうおかねがない」っとあきらめちゃいけない。軍資金(ぐんしきん)を増やす方法があるんだ。

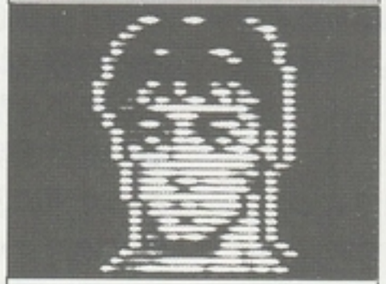
●敵を破壊すると、生産に必要な金額の半分が手に入るぞ。
●ドラゴン・フライやキラー・ビーを「R」にして、基地に戻す。やはり買ったときの半分のおかねがふえるんだ。

◀基地内から戦車が完全に出ていないと、生産できないぞ！

# キャラクター紹介

登場する5人のプレイヤーは、みんな強者ばかり。たのんだぞ！　5人の勇者たち。

### らんぼ



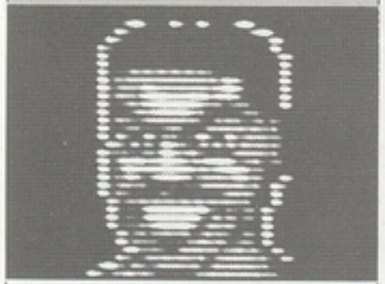
ゲリラ戦のベテラン。ボクシングも強くて、昔は映画に出演していたとか。

### ちゃあく

3つの特殊任務を、たった1人で成しとげた経歴をもっている。

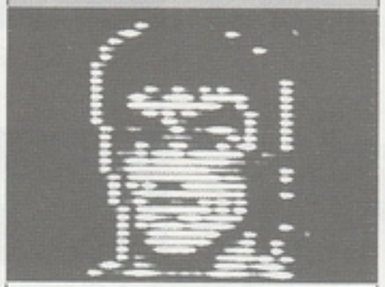


### えでい



ネアカで腕利きの刑事。射撃の腕は確か。どこかの国の王様だったこともある。

### あちゃー



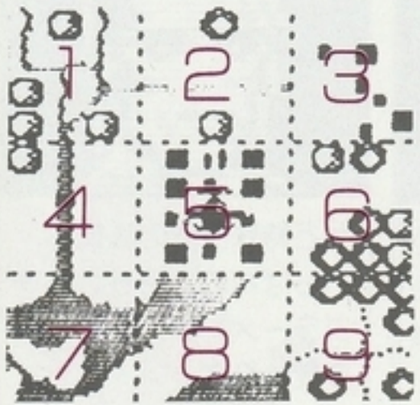
格闘技なら誰にも負けない。この戦いに参加している唯一の東洋人。

### あーのる

もと特殊部隊の隊長で、いちばんの力持ち。カップラーメンが大好きという変わり者。

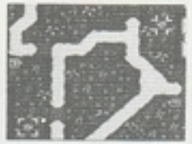
# ステージ(戦場)紹介

山あり川ありジャングルあり…、9つの戦場を紹介しよう。



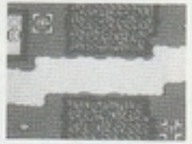

メニュー画面の「せんじょう」に登場する9つの戦場を、仮に左上から1～9としよう。

## 1　ジャングル



ジャングルの中に、川が入り組む。戦車は川のなかでは動きが鈍くなるが、橋もねらい撃ちされそうだ。

## 2　ボーダー



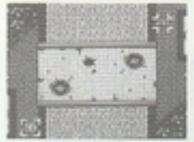
国境地帯での戦闘。川をはさんで上下にガケがあるので、誘導ミサイルや、空からの攻撃が有効か…。

## 3　アンジオス

地球からの移住民が最初に建てた記念すべき街。石だたみを走行するのがコツ。



## 4　ソルジャー



川にかかる橋をはさんでの戦い。戦車がスムーズに走行できる範囲が狭く、難しい戦いになりそうだ。

## 5　デッドシティー

いっぷう変わったさびれた都市。舗装された道路が残っている。運がよければ意外に早く相手を倒せるかも。

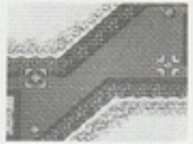
## 6　アンブッシュ

断崖にはさまれた場所での戦い。側面からの援護がないとなかなか攻略できない。

## 7　アイランド

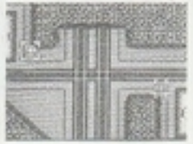
海に囲まれた基地と島…。思うように侵攻できず、我慢が必要。戦車は、陸続きのところを走行していこう。

## 8　トリガー



陸の周りは深い海で、戦車の移動が難しい。戦車がひしめき合う狭い道路を、どう突破するか。

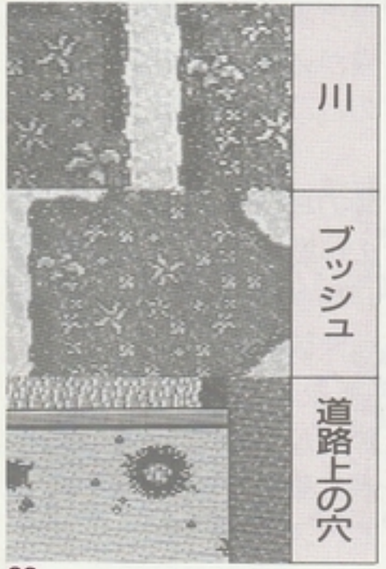
## 9　ジャンクション



線路がクロスした鉄道敷地。崩れ落ちた岩が散乱していて、スピードが出ないぞ。

# 地形紹介

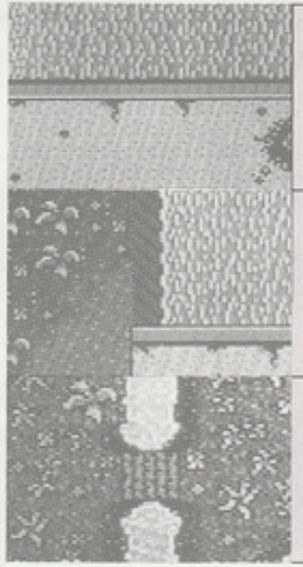
いろいろな地形がある。41ページからの「兵器のデータ」とあわせて覚えよう。



川

ブッシュ

道路上の穴



道路のひび

水際

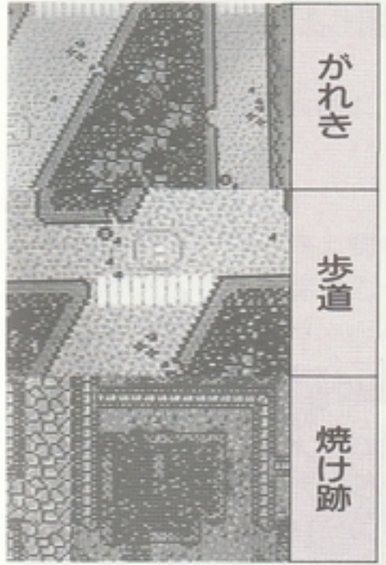
橋

山

草地

マンホール

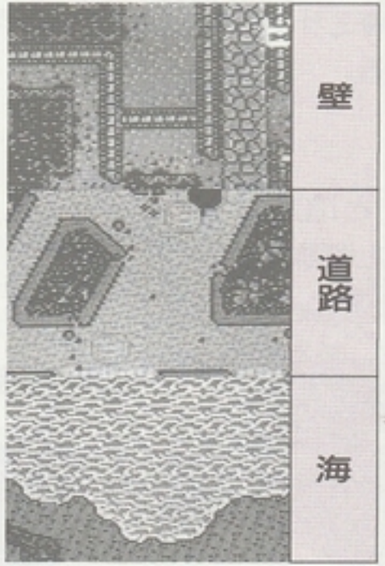




がれき

歩道

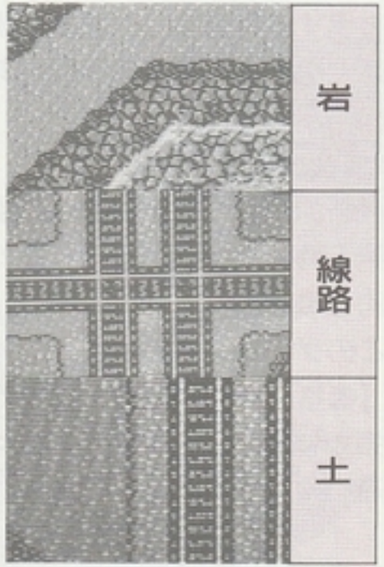
焼け跡



壁

道路

海



岩

線路

土

# 兵器紹介

登場する兵器は、11種類。誘導ミサイルを搭載している兵器もあれば、空から攻撃する兵器もある。

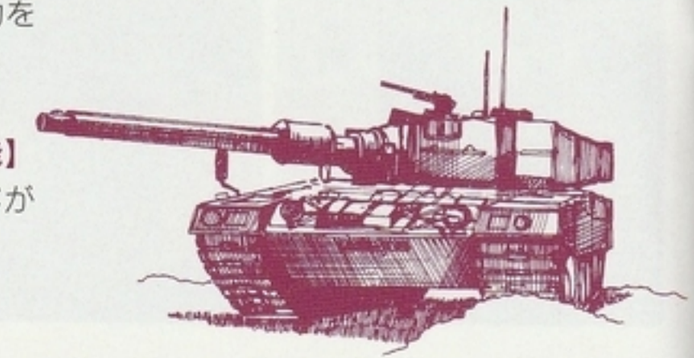
## BIG REX

最新のFCS（射撃統制装置）と120ミリ砲・特殊装甲をもった、優れた機動力を誇る戦車。

このゲームでは…

**【価格：800万$、地上物の攻撃が可能】**

強力な火力と耐久性を誇る。スピードが遅いのが難点。





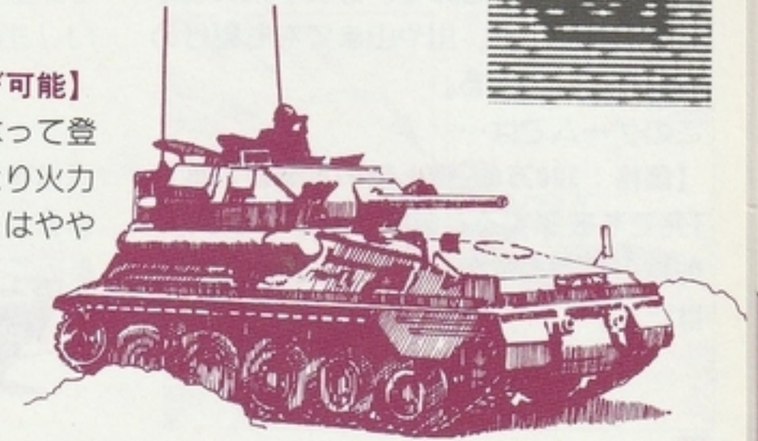
## X-RAY

もともとは偵察を任務とする小型軌道式戦闘車両だ。

このゲームでは…

**【価格：500万$、地上物の攻撃が可能】**

このゲームでは戦闘力の一部となって登場している。ビッグ・レックスより火力と耐久性とも落ちるが、スピードはやや速い。



## BAD LAND 2

105ミリ砲を搭載した偵察用重装甲車。6個のタイヤで走るので、砂漠や荒れ地はもちろんのこと、川や山までをも駆けめぐることができる。

このゲームでは…

**【価格：300万$、地上物の攻撃が可能】**

1発でも被弾すると破壊されてしまうが、射程の長さと足の速さで、重要な役割をはたす。

## JACKAL

砲塔から発射された弾は、その名前からわかるように、どこまでも相手を追撃する。なかなか活躍してくれるたのもしい一台だ。

このゲームでは…

**【価格：600万$、地上物の攻撃が可能】**

8方向にしか射撃をコントロールできない敵に対して、追撃ミサイルはすこぶる有利だ。側面攻撃に最適。

## METAL MARS

120ミリ滑腔砲、最新射撃統制装置、1500馬力の強力エンジンを搭載。特殊装甲材の組み合わせにより、戦闘力、機動力、防御力を兼ね備えている。

このゲームでは…

**【価格：1200万$、地上物の攻撃が可能】**

強力で、足の長い砲は、敵陣攻略に絶大な威力を発揮する。

## NOVA 177

全天候型の低高度防空用自走対空ミサイル車両。ミサイルの飛行距離はものすごくのびる。

このゲームでは…

**【価格：600万$、空中物の攻撃が可能】**

ドラゴン・フライ、キラー・ビーに対抗できる唯一の地上兵器。ただし、このゲームでは、地上兵器には、まったく無力だ。

## S34-DRAGON FLY

タンデム復座形双発ヘリ。対戦車攻撃に絞って開発されたため、小型で安価な機体に仕上がった。

**【価格：1000万$、地上物の攻撃が可能】**

地上兵器に対しては、ほとんど絶対的に有利だ。キラー・ビーが出てきたら、対抗手段をとろう。

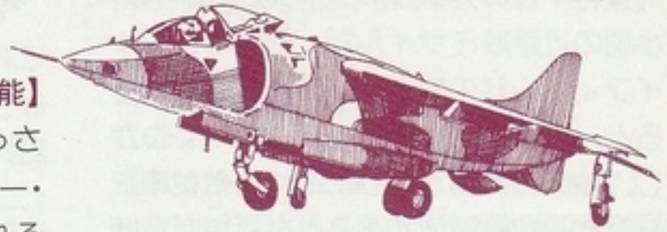
## KILLER BEE

世界初の実用垂直離着陸戦闘機。滑走路なしで離着陸できる。

このゲームでは…

**【価格：4000万$、空中物の攻撃が可能】**

ゲームバランスのため、地上物はいっさい攻撃せず、ドラゴン・フライとキラー・ビーのみを攻撃する。これを落とされると、大きな損失となるので、たいせつに使おう。

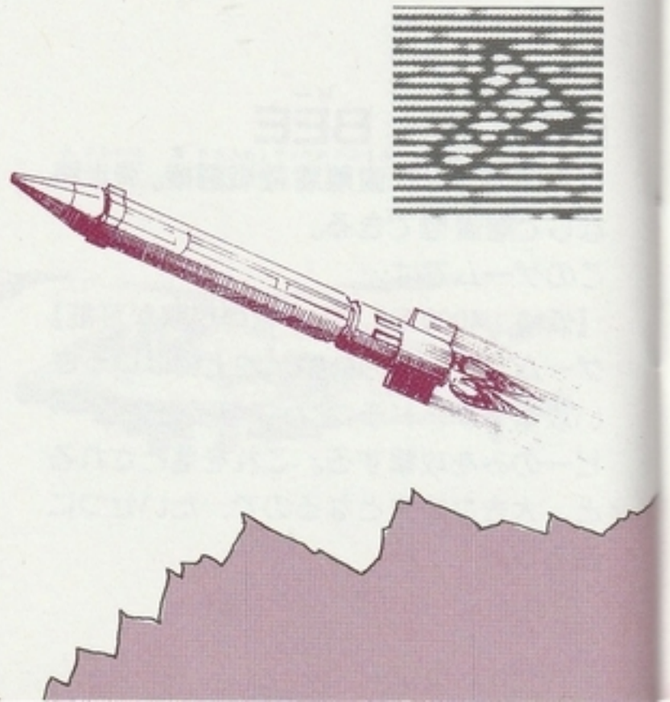


## ミサイル

このゲームでは…

**【価格：2200万$、地上物の攻撃が可能】**

小型の近距離ミサイルだ。射程は、プレイフィールドの約半分まで。一度発射すると、あとから軌道修正できない。しかし、爆発の範囲がわりと広く、敵戦車を一度に2、3台破壊することも可能だ。味方には被害が及ばないので、軍資金さえあれば防御は完璧だ。ただし、陣地へ被害が及ぶ場合、ミサイル基地は真っ先に破壊されるので、要注意。



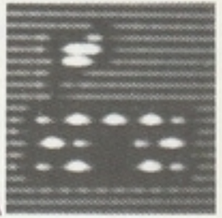


## バリア

このゲームでは…

**【価格：3000万$、すべての攻撃から基地を守る】**

使用可能時間は合計で30秒。途中でバリアを解除し、再びONすることもできるので、入門者には比較的おすすめの兵器だ。これで敵の攻撃を防いでいる間に、兵器を生産したりできるぞ。ただ、軍資金が同じくらいの敵と戦っている場合は、バリアを生産すると軍資金のバランスがいっぺんに崩れてしまう。つまり、これを使わざるを得ないときは、負けなのだ。



## 自爆装置

このゲームでは…

**【価格：0$、自爆して1ステージ終了】**

一度ONにしたら解除できない。戦闘用ではなく、ゲーム放棄のためのボタンだ。

# 兵器データ

走る、撃つ、守る…、兵器の性能を知りぬくことが勝利への早道だ。

地形別移動スピード

| 兵器＼大まかな地形 | 道路 | 平地 | 草原 | 山 | 川 |
|---|---|---|---|---|---|
| ビッグ・レックス | 8 | 8 | 7 | 8 | 2 |
| エックス・レイ | 10 | 9 | 8 | 6 | 3 |
| バッド・ランド2 | 17 | 14 | 12 | 4 | 7 |
| ジャッカル | 11 | 10 | 9 | 4 | 6 |
| メタル・マルス | 7 | 6 | 6 | 5 | 3 |
| ノバ117 | 18 | 12 | 12 | 4 | 6 |



# 地形のおもな種類

地形対照表

| 大まかな地形 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 道路 | 平地 | 草原 | 山 | 川 |
| 道路<br>橋 | 草地<br>土 | ブッシュ<br>水際 | 山<br>岩 | 川<br>海 |
| 実際の地形 | | | | |

左ページの表は、地上兵器が異なった地形を通過するときの、スピードの違いを表している。数字が小さいほど遅く、大きいほど速い。これはあくまで目安であるが、道路ではどの兵器がいちばん速く、山や川ではどれが速いか、だいたいわかるだろう。画面上の実際の地形は、左の図のようにもう少し複雑である。たとえば「草原」には、「ブッシュ」「水際」が含まれる。

# 攻撃可能な目標と攻撃力

| 攻撃力(破壊に必要な弾数) ＼ 防御力(破壊される弾数) | ビッグ・レックス | エックス・レイ | バッド・ランド2 | ジャッカル | メタル・マルス | ノバ177 | ドラゴン・フライ | キラー・ビー | 基地 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ビッグ・レックス | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | — | — | 6 |
| エックス・レイ | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | — | — | 9 |
| バッド・ランド2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | — | — | 18 |
| ジャッカル | 7 | 4 | 2 | 3 | 5 | 5 | — | — | 29 |
| メタル・マルス | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | — | — | 6 |
| ノバ177 | — | — | — | — | — | — | 1 | 1 | — |
| S-34ドラゴン・フライ | 8 | 4 | 2 | 3 | 5 | 5 | — | — | — |
| キラー・ビー | — | — | — | — | — | — | 1 | 1 | — |
| ミサイル | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | — | — | — |



# 射程距離と発射方向

| 兵　器 | 射程距離 | 発射方向 |
|---|---|---|
| ビッグ・レックス | 6 | 8方向 |
| エックス・レイ | 8 | 8方向 |
| バッド・ランド2 | 9.5 | 8方向 |
| ジャッカル | 9.5 | 誘導式 |
| メタル・マルス | 6.5〜11 | 8方向 |
| ノバ177 | 15 | 誘導式 |

左ページの表は、それぞれの兵器が、敵の兵器を破壊するには、何発弾を撃ち込めばいいかを一覧表にしたものだ。したがって、上の兵器から見た場合は、敵の攻撃に何発耐えられるかがわかる。なお、「—」の部分は、攻撃が不可能であることを表している。

右の表は、各戦車の攻撃可能な射程距離と砲撃可能な方向だ。距離は、14インチTVモニター上でのおおよそのセンチ数だ。数字が大きいほど遠くまで飛ぶ。

# 使用上の注意

1. ご使用後は、ACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
2. ゲームをするときは、テレビ画面からできるだけ離れてください。
3. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
5. 端子部に手をふれたり、水に濡らさないようにしてください。
6. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。

**画面上のお願い**

ゲームレベルを「ベテラン」「エキスペリエンス」にしてプレイすると、たくさんのキャラクターが重なった場合などに、ゲーム画面がちらつくことがございます。これは、ゲームプログラム上発生するもので、テレビ、ファミコン本体、カセットともに故障ではございません。ご了承くださいますよう、お願い申し上げます。



## ●パスワード記入表

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |
| ／ | | | | | | | | | | | | | | |